

1.6.4	Основы фотографии и обработка растровой графики	5		108	72	36	36												108	72	3												3	БПК-5/ БПК-10/ СК-13		
	Курсовой проект по учебной дисциплине «Основы фотографии и обработка растровой графики»			40																	40		1										1			
1.6.5	Основы трехмерной графики	4		108	56	24	32									108	56	3															3	БПК-2/ БПК-13		
2	Компонент учреждения высшего образования			3104	1610	726	832	32	20	108	72	3	216	98	6	396	242	11	216	128	6	432	234	12	540	290	15	1196	546	33		86				
2.1	Социально-гуманитарный модуль 2																																			
2.1.1	Основы права и права человека / Деловая коммуникация		7	72	34	24			10																		72	34	2				2	УК-6/ СК-12		
2.1.2	Введение в когнитивные исследования/ История мировой культуры		3	72	34	24			10						72	34	2																2	УК-4/ УК-7/ УК-6		
2.2	Модуль «3D-моделирование»																																			
2.2.1	Моделирование сложных 3D объектов	5		108	72	36	36																									3	БПК-13/ СК-11			
2.2.2	Гейм дизайн	6		108	64	32	32																		108	64	3					3	БПК-13/ СК-1/ СК-11			
2.2.3	Технологии разработки компьютерных игр	7		216	100	40	60																				216	100	6				6	БПК-14/ СК-2/ СК-4/ СК-5		
	Курсовой проект по учебной дисциплине «Технологии разработки компьютерных игр»			40																							40		1				1			
2.2.4	Моделирование виртуальной среды	7		144	60	20	40																				144	60	4				4	СК-4/ СК-13		
2.3	Модуль «Основы программирования»																																			
2.3.1	Основы алгоритмизации и программирования	2	1	216	136	68	68			108	72	3	108	64	3																	6	БПК-11/ БПК-18			
2.3.2	Объектно-ориентированное программирование	4	3	216	136	68	68								108	72	3	108	64	3												6	БПК-11/ БПК-18			
2.3.3	Основы дискретной математики и теория алгоритмов	3		108	64	32		32							108	64	3															3	БПК-11			
2.3.4	Базы данных	4	5	216	118	50	68										108	64	3	108	54	3										6	БПК-11/ БПК-18			
2.3.5	Программирование компьютерной графики	5		108	72	18	54													108	72	3										3	СК-4/ СК-5			
2.3.6	Тестирование веб-ресурсов	5		108	36	18	18														108	36	3									3	БПК-15/ СК-14			
2.4	Модуль «Мультимедийные технологии»																																			
2.4.1	Теория и практика создания видеоконтента		6	108	64	32	32																		108	64	3						3	БПК-14/ БПК-16/ СК-13		
2.4.2	Моушн дизайн и анимация	7		216	100	40	60																				216	100	6				6	БПК-10/ БПК-14/ СК-1/ СК-2/ СК-13		
	Курсовой проект по учебной дисциплине «Моушн дизайн и анимация»			40																							40		1				1			
2.5	Модуль «Сетевые и информационные технологии»																																			
2.5.1	Теория массовых коммуникаций и массмедиа		2	108	34	16	18					108	34	3																		3	БПК-16			
2.5.2	Компьютерные сети		3	108	72	36	36								108	72	3															3	УК-2, СК-9			
2.5.3	Продвижение веб-ресурсов		7	108	72	32	40																				108	72	3				3	БПК-16/ СК-7		
2.5.4	Основы информационной безопасности		6	108	64	32	32																			108	64	3					3	БПК-15/ СК-6/ СК-9		
2.5.5	Технологии защиты авторского права		7	108	60	20	40																				108	60	3				3	БПК-15/ СК-6/ СК-9		
2.6	Модуль «Экономика организации и информационный менеджмент»																																			
2.6.1	Основы бизнеса и права в ИТ		6	108	34	16	18																					108	34	3				3	СК-3/ СК-15	
2.6.2	Экономика организации и ERP-системы		6	108	64	32	32																				108	64	3					3	УК-2/ СК-3	
2.6.3	Менеджмент ИТ-проектов		7	108	60	20	40																					108	60	3				3	УК-2/ СК-3/ СК-7/ СК-12	
2.6.4	Бизнес-анализ и управление бизнес-процессами		7	144	60	20	40																				144	60	4					4	СК-15	
3	Факультативные дисциплины																																			
3.1	Великая Отечественная война советского народа (в контексте Второй мировой войны)			/10	/10	/10			/10	/10																										
3.2	Коррупция и ее общественная опасность			/10	/10	/10						/10	/10																							
3.3	Служебный этикет и делопроизводство			/16	/16	/16							/16	/16																						
3.4	Деловой иностранный язык			/68	/68			/68																/36	/36	/32	/32									
3.5	Основы управления интеллектуальной собственностью ¹			/60	/34	/22		/12																			/60	/34								
3.6	Физическая культура			/68	/68			/68																/36	/36	/32	/32									
4	Дополнительные виды обучения																																			
4.1	Физическая культура		/1-6	/340	/340			/340		/72	/72	/64	/64	/72	/72	/64	/64	/36	/36	/32	/32														УК-4	
4.2	Защита населения и объектов от чрезвычайных ситуаций. Радиационная безопасность			/64	/64	/32	/16	/16							/64	/64																			БПК-17	
Количество часов учебных занятий				7428	3818	1706	1670	338	104	1080	576	30	1002	516	28	1084	582	30	1012	514	28	1038	538	29	908	484	25	1304	608	36			206			
Количество часов учебных занятий в неделю				7428	3818						32			32	60		32		32	60		30			30	60		30			60		60	240		
Количество курсовых проектов				6																																
Количество курсовых работ				2										1																						
Количество экзаменов				34							4		5		5		5		5		5		5		5		5		5							
Количество зачетов				24							4		3		4		3		3		3		3		3		3		4							

IV. УЧЕБНЫЕ ПРАКТИКИ				V. ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ПРАКТИКИ				VI. ДИПЛОМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ				VII. ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ			
Название практики	Семестр	Неделя	Зачетных единиц	Название практики	Семестр	Неделя	Зачетных единиц	Семестр	Неделя	Зачетных единиц	Семестр				

Ознакомительная первая	2	1	2	Технологическая	6	4	6	8	12	18	Защита дипломного проекта (дипломной работы) в ГЭК
Ознакомительная вторая	4	1	2	Преддипломная	8	4	6				

СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования
Министерства образования Республики Беларусь

_____ С.А.Касперович
_____ 20__

СОГЛАСОВАНО

Проректор по научно-методической работе Государственного
учреждения образования «Республиканский институт высшей школы»

_____ И.В.Титович
_____ 20__

VIII. МАТРИЦА КОМПЕТЕНЦИИ

Код компетенции	Наименование компетенции	Код модуля, учебной дисциплины
УК-1	Владеть основами исследовательской деятельности, осуществлять поиск, анализ и синтез информации.	1.1.1, 1.5.2
УК-2	Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе применения информационно-коммуникационных технологий.	1.1.2, 1.6.1, 2.5.2, 2.6.2, 2.6.3
УК-3	Осуществлять коммуникации на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия.	1.4.2
УК-4	Работать в команде, толерантно воспринимать социальные, этнические, конфессиональные, культурные и иные различия.	1.1.4, 1.4.1, 2.1.2, 4.1
УК-6	Проявлять инициативу и адаптироваться к изменениям в профессиональной деятельности.	1.3.1, 2.1.1, 2.1.2
УК-8	Обладать современной культурой мышления, уметь использовать основы философских знаний в профессиональной деятельности.	1.1.1, 1.3.1, 1.3.2
УК-5	Быть способным к саморазвитию и совершенствованию в профессиональной деятельности.	1.1.1, 1.2.1, 1.2.2, 1.2.3
УК-7	Обладать гуманистическим мировоззрением, качествами гражданственности и патриотизма.	1.1.4, 1.1.3, 1.4.1, 2.1.2
УК-9	Выявлять факторы и механизмы исторического развития, определять общественное значение исторических событий.	1.1.3, 1.1.4
БПК-1	Владеть основными понятиями и методами математики, применять полученные знания для решения задач теоретической и практической направленности	1.2.1, 1.2.4
БПК-2	Понимать основные закономерности основ начертательной геометрии, принципов построения и отображения геометрических предметов, теорию теней и перспективы	1.2.2, 1.3.1, 1.3.2, 1.6.1, 1.6.5
БПК-3	Владеть основными понятиями и законами физики, принципами экспериментального и теоретического изучения физических явлений и процессов	1.2.3
БПК-10	Использовать и применять знания в области теоретических основ дизайна и композиции с учетом их закономерностей в профессиональной деятельности	1.3.1, 1.6.4, 2.4.2
БПК-12	Владеть навыками и приемами работы в графических редакторах, уметь создавать комбинированные изображения, применять специальные эффекты	1.3.2, 1.6.2, 1.6.3
БПК-7	Владеть базовыми знаниями и практическими навыками в области проектирования, разработки дизайна веб-проектов с учетом требований заказчика (целевой аудитории).	1.3.3, 1.5.4
БПК-6	Владеть способами создания современных интерфейсов веб-ресурсов, уметь проектировать и анализировать пользовательский интерфейс, использовать стандарты по юзабилити и дизайну, применять средства и инструменты прототипирования, эргономические критерии качества интерфейсов	1.3.4
БПК-9	Владеть методами и техникой экспериментального исследования моделей поведения пользователей в информационном пространстве, изучения и управления свойствами графических систем	1.3.3, 1.3.4
БПК-4	Иметь навыки использования методов для разметки документов и основ верстки, принципов создания и стилизации веб-проектов, применения специализированных библиотек	1.5.1, 1.5.3
БПК-5	Использовать знания основ функциональной, конструктивной, эстетической ценности объектов дизайна, создавать эскизы и наглядные изображения объектов дизайна средствами художественной композиции	1.5.4, 1.6.4
БПК-11	Владеть приемами программирования и оформления функциональных модулей в приложениях и веб-проектах, применять оптимальные решения для профессиональных задач программирования на стороне клиента и сервера	1.5.5, 1.5.7, 2.3.1, 2.3.2, 2.3.3, 2.3.4
БПК-8	Использовать знания по типологии и структуре электронных и веб-изданий, оптимизации структуры и навигации, методов верстки и стилового оформления	1.5.6
БПК-13	Обладать базовыми знаниями о структуре трехмерного изображения, принципах формирования топологии объектов и их оптимизации с учетом интегрирования в игровые движки	1.6.5, 2.2.1, 2.2.2
БПК-18	Осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	2.3.1, 2.3.2, 2.3.4
БПК-17	Владеть основными методами защиты производственного персонала и населения от негативных воздействий факторов антропогенного, техногенного, естественного происхождения, знаниями основ рационального природопользования и энергосбережения, обеспечивать безопасные и здоровые условия труда	4.2
БПК-14	Понимать принципы разработки мультимедийных объектов, обладать навыками и приемами формирования движения объектов и анимационных переходов, управления движением составных объектов	2.4.1, 2.4.2, 2.2.3
БПК-16	Исследовать тенденции развития современных медиакоммуникационных систем, проводить анализ и обобщение закономерностей, внедрять полученные результаты в профессиональную деятельность	2.5.1, 2.5.3, 2.4.1
БПК-15	Использовать современные тенденции в технологиях защиты электронных изданий, методов тестирования, оценки их работоспособности	2.3.6, 2.5.4, 2.5.5
СК-7	Планировать и организовывать работу по разработке мультимедийных, игровых и веб-проектов, их рыночному сопровождению и продвижению	2.5.3, 2.6.3
СК-1	Формировать требования к электронным и веб-изданиям, другим интерактивным и потоковым сервисам, проводить их проектирование, выполнять оптимизацию, дизайн и программирование	1.5.6, 2.2.2, 2.4.2
СК-3	Разрабатывать, адаптировать и внедрять, продвигать управленческие инновации в профессиональной деятельности	2.6.1, 2.6.2, 2.6.3
СК-10	Понимать особенности цветосприятия человеком и компьютерной системой, свойства материальных объектов, их поведение с учетом физических законов, требования к качеству цветопередачи и цветовоспроизведения, владеть методологией выбора цветовых профилей с учетом поставленных задач	1.6.3

СК-4	Владеть методами расчетов цветковых пространств, двумерных и трехмерных форм с учетом пространственного проецирования и физических законов, а также их моделирования	2.2.3, 2.2.4, 2.3.5
СК-9	Работать с научной, нормативно-справочной и специальной литературой в области информационных технологий, проводить исследования новых технологий, проектов и решений с целью оценки их инновационного потенциала	2.5.2, 2.5.4, 2.5.5
СК-2	Применять стилевые свойства к оформлению веб-проектов, графических объектов, игровых сцен и окружения	1.5.6, 2.2.3, 2.4.2
СК-12	Взаимодействовать со специалистами смежных профилей и работать в команде	2.1.1, 2.6.3
СК-8	Использовать основы национального и международного законодательства в области стандартизации сетевых и веб-технологий	1.3.3
СК-5	Использовать навыки программирования и моделирования поведения игровых объектов в игровой среде, управления и кодирования информации о свето-теневых эффектах, свойствах материалов и их динамики	2.2.3, 2.3.5
СК-13	Использовать технологическое оборудование для фото-видеосъемки, создания графических объектов и профилей, дополнительные устройства для формирования виртуальной среды и внедрения данных компонентов в веб-издания	1.6.4, 2.2.4, 2.4.1, 2.4.2
СК-11	Понимать состав и свойства трехмерных объектов, требования к структуре итогового объекта с учетом его интеграции в проект, уметь обосновать выбор программных средств и инструментов	2.2.1, 2.2.2
СК-14	Применять знания основ тестирования веб-проектов, выявлять и исправлять возможные ошибки в коде и интерфейсах	1.3.4, 2.3.6
СК-6	Применять методы технической и правовой защиты контента в разрабатываемых проектах IT-сферы	2.5.4, 2.5.5, 3.5
СК-15	Выполнять анализ потребностей клиентов, осуществлять поиск бизнес-решений для разработки и управления проектами	2.6.1, 2.6.4

Разработан в качестве примера реализации образовательного стандарта по специальности 1-47 01 02 "Дизайн электронных и веб-изданий".

¹ При составлении учебных планов учреждений высшего образования учебная дисциплина «Основы управления интеллектуальной собственностью» планируется в качестве дисциплины компонента учреждения высшего образования, факультативной дисциплины или дисциплины дополнительных видов обучения.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель Министра информации
Республики Беларусь

_____ И.И.Бузовский
_____ м.п.
_____ 20__

СОГЛАСОВАНО

Начальник Главного управления профессионального образования
Министерства образования Республики Беларусь

_____ С.А.Касперович
_____ м.п.
_____ 20__

Председатель УМО по химико-технологическому образованию

_____ И.В.Войтов
_____ м.п.
_____ 20__

Проректор по научно-методической работе Государственного
учреждения образования «Республиканский институт высшей школы»

_____ И.В.Титович
_____ м.п.
_____ 20__

Председатель НМС по полиграфии

_____ М.С.Шмаков
_____ м.п.
_____ 20__

Эксперт-нормоконтролер

_____ М.В.Шестаков
_____ м.п.
_____ 20__

Рекомендован к утверждению Президиумом Совета УМО
по химико-технологическому образованию

Протокол № _____ от _____